

ANALISIS NASKAH:

Tranformasi Naskah – Panggung – Penonton



Oleh

Dra Yudiaryani, M.A

Makalah ini disampaikan dalam rangka **Penyuluhan dramaturg dan kurator**
pada tanggal 10 Juni 1998, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral
Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

I. Pendahuluan

Pembicaraan kali ini tidak terbatas pada persoalan bagaimana cara menganalisis naskah semata, namun pembicaraan akan melingkupi pula bagaimana cara merancang naskah menjadi sebuah pertunjukan teater. Seorang teatrawan ketika ia membaca sebuah naskah drama bukanlah untuk dibaca bagi dirinya sendiri, namun ia membaca untuk kemudian merancang menjadi sebuah pertunjukan bagi penonton. Perancangan teater merupakan suatu transformasi. Transformasi adalah suatu metode untuk mengubah suatu sistem tanda dalam satu materi naskah, panggung, penonton, dalam rangka mempertemukan unsur-unsur dalam tanda tersebut, sehingga terjadilah keseimbangan potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap unsur tersebut. Keseimbangan antar unsur akan menyebabkan transformasi dari satu materi ke materi lain menghasilkan keseimbangan pula. Dapat dikatakan bahwa transformasi adalah metode keseimbangan. Maka, ketika seorang teatrawan merancang naskah drama menjadi panggung, pada dasarnya ini menyeimbangkan unsur-unsur yang ada pada naskah dan panggung untuk pada akhirnya mencipta sebuah karya seni.

Martin Esslin menganggap bahwa naskah dibuat untuk disajikan kepada penonton. Dengan kata lain, terdapat tiga wilayah pengamatan ketika seorang teatrawan melakukan transformasi, yaitu wilayah naskah, panggung, dan penonton. Pengamatan naskah meliputi intensi pengarang dengan gaya dan latar belakang penulisan, dan cerita yang merepresentasikan kehidupan masyarakat, satu konvensi yang disepakati dan diyakini pembaca. Sedangkan pengamatan panggung meliputi penyutradaraan, pemeranan, dan penataan artistik. Teatrawan memilih naskah dengan memperhitungkan apa yang akan disampaikan pada penonton, dan bagaimana wujud pelaksanaannya. Bentuk pertunjukan merupakan hasil pilihan teatrawan merancang bentuk panggung, memilih materi artistik, dan menentukan aktor dan aktrisnya. Penonton sangat menentukan bentuk pertunjukan yang akan disajikan. Penonton memiliki selera yang berbeda. Penonton pun memiliki ragam selera ketika menikmati tontonan. Kalangan pencinta seni massal, seni individual, dan seni adiluhung menjadi penentu bagi pilihan proses penggarapan teater.

II. Analisis Naskah

Cara untuk memahami naskah yang paling sederhana adalah menanyakan langsung pada pengarangnya apa maksud dan tujuan yang ingin disampaikan melalui naskahnya tersebut. Namun, seorang pengarang yang mengetahui benar apa yang ingin dikatakannya tidaklah mudah membicarakan intensinya tersebut. Jika didesak pun ia hanya mengatakannya sepotong-sepotong. Maka, pernyataannya yang utuh dapat ditemukan melalui naskah yang diciptakannya. Pengamatan terhadap naskah berarti pengamatan terhadap struktur naskah dan fungsinya bagi pembaca. Struktur naskah adalah keterkaitan unsure-unsur, semisal, tema, plot, penokohan, gaya dan ungkapan-ungkapan kalimat. Fungsi naskah yaitu mengungkapkan secara tepat permasalahan yang dihadapi masyarakat, dan mampu menjadi alat bagi pemecahan permasalahan tersebut.

Bagaimana pembaca memahami struktur dan fungsi naskah?. Menurut Aristoteles, *Meaning is Pattern*, makna ada dalam pola, bahwa untuk mendapatkan makna naskah kita harus memberinya pola atau struktur kepada naskah tersebut. Terdapat 4 pola yang berbentuk sebagai berikut:

1. Pola dramatik. Pola ini dikenalkan oleh Aristoteles. Pola dramatik terdiri dari eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi dan konklusi. Bagian eksposisi akan menyajikan semua informasi tentang tokoh cerita, latar belakang waktu dan tempat cerita terjadi, awal persoalan dan keadaan pada saat itu terjadi. Bagian komplikasi lebih menonjolkan tumbuh dan menggawatnya persoalan dan keadaan yang dialami tokoh. Bagian klimaks berisikan bentrokan atau konflik puncak antar tokoh, tokoh dengan persoalan, bahkan tokoh dengan dirinya sendiri. Pada bagian resolusi terdapat pemecahan masalah dan konflik serta kesimpulan akhir dari cerita. Pola dramatik Aristoteles mampu dijelaskan pada naskah dengan plot tunggal yang rapih dan ketat.

2. Pola perbandingan aksi. Pola ini dikenalkan oleh HDF Kitto. Kitto membandingkan laku para tokoh di mana aksi mereka menghasilkan serangkaian plot cerita. Perbandingan aksi diawali dengan aksi khusus tokoh utama. Aksi tokoh utama tersebut kemudian diikuti oleh aksi tokoh yang lain.

Perbandingan aksi kedua tokoh tersebut akhirnya akan menafsirkan makna aksi tokoh utama. Pola perbandingan aksi biasanya dilakukan pada naskah yang memiliki plot ganda atau multi plot. Misalnya, analisis pada naskah Shakespeare dan Brecht.

3. Struktur irama tragis. Pada dasarnya irama tragis dikenalkan oleh Aristoteles, namun kemudian dikembangkan oleh Francis Fergusson dalam rangka memahami perkembangan rohani tokoh utama. Fergusson menyebutnya sebagai pola irama tragis. Tokoh utama, menurut Fergusson, mengalami tiga tahap perkembangan aksi. Tahap pertama, tokoh utama memiliki kehendak, itikad, *poema*. Pada saat ia melaksanakan kehendak, ia mengalami hambatan-hambatan yang menyebabkan ia berada dalam penderitaan, *pathema*. Penderitaan menyebabkan ia mencapai tingkat kesadaran, *mathema*, bahwa sebagai manusia ia memiliki keterbatasan kemampuan. Pola perkembangan aksi ini tidak terlepas dari pola tragedi Yunani yaitu *Hubris-Nemesis-Dike* atau Kesombongan -Kesulitan-Hukuman. Contoh yang jelas tentang tragedi Yunani dapat dipahami dalam kisah Oedipus dan Creon.

4. Pola jaringan atau anyaman. Pola ini dikenalkan oleh Eugenio Barba. Pola jaringan memiliki dua proses kerja, pertama adalah aksi yang saling terkait atau *concatenation*, kedua adalah aksi simultan atau *simultaneous*. Pola jaringan dapat dianggap sebagai tekstur. Hal ini disebabkan pemahaman pola jaringan adalah pada spektakel panggung. Artinya, panggung adalah sebuah teks. Barba menganggap bahwa panggung sama halnya dengan sebuah naskah. Plot cerita dan aksi tokoh juga terdapat pada cara menampilkannya melalui spektakel. Suatu aksi adalah suara-suara, keributan, cahaya, perubahan ruang yang digunakan, sehingga melalui aksi ini akan muncul perbedaan dan perubahan situasi, jarak dan waktu, variasi pencahayaan, modifikasi irama, dan intensitas aktor. Maka, aksi menurut Barba merupakan juga semua keterkaitan antara aktor dengan cahaya, dengan suara, dan dengan ruang. Aksi keterkaitan terjadi berdasarkan perkembangan aksi dalam waktu tertentu secara timbal balik, atau berdasarkan suatu perubahan sehingga menghadirkan dua perkembangan yang paralel. Sedangkan aksi

simultan terjadi berdasarkan perkembangan aksi secara simultan dengan membentuk montase dari unsur-unsur pemanggungan.

III. Tranformasi naskah-panggung

Merancang sebuah pertunjukan merupakan suatu kerja tranformasi yaitu mengubah bentuk naskah menjadi bentuk panggung. Usaha tranformasi sangat ditentukan pada awalnya oleh kerja analisis naskah. Setelah menganalisis naskah, menurut Kernoddle, seorang sutradara akan melakukan langkah-langkah kerja sebagai berikut:

1. Melakukan klasifikasi dan analisis naskah
2. Mempertimbangkan teknik penyutradaraan, pemeran, dan penataan artistik,
3. Menentukan materi dan kualitas teknik yang telah ditentukan.

Secara garis besar tranformasi akan berlangsung sebagai berikut:

1. Klasifikasi analisis naskah sebagai kontrol menyeluruh.

- A. Jenis naskah
- B. Keterkaitan Teater dan Penonton
- C. Konvensi
- D. Gaya.

2. Analisis naskah melalui 6 unsur yang menghasilkan struktur dan tekstur panggung.

- A. Struktur
 1. Plot
 2. Penokohan
 3. Tema
- B. Tekstur
 1. Dialog
 2. Suasana
 3. Spektakel.

3. Pemilihan materi dan teknik garapan.

- A. Sutradara.

1. Materi: akting, ruang, waktu, garis, warna, cahaya.
2. Teknik: komposisi, gambar atau sketsa, *movement*, dramatisasi pantomimik, irama.

B. Bagi Aktor.

1. Materi: Tubuh, suara, pikiran, perasaan.
2. Teknik: Membaca dialog, *movement*, dramatisasi pantomimik, irama, gestur.

C. Bagi Penata Artistik.

1. Materi: ruang, garis, bentuk, warna, gerakan.
2. Teknik: berawal dari realisme, bergerak ke arah akting, mendalami kualitas suasana dan atmosfer, skeneri sebagai pencetus gagasan.

Konvensi Panggung

Konvensi dan gaya tidak akan menjadi persoalan bagi penonton apabila pertunjukan yang dihadirkan seniman merupakan pertunjukan yang standard dan dikenal oleh peminatnya. Namun demikian, penonton saat ini menyaksikan berbagai bentuk garapan pemanggungan tanpa standard yang jelas. Artinya, teater dipanggungkan di sanggar-sanggar, gereja, atau bahkan di lapangan luas. Terkadang teater menggabungkan konvensi lama dan baru yaitu ketika naskah drama tumpang tindih dengan berbagai media misalnya, media seni suara, seni tari, dan seni rupa, bahkan seni media rekam, maka sangatlah penting bagi setiap pemanggungan memiliki seperangkat konvensi dan gaya yang menjadi ciri khasnya.

Memahami konvensi sebuah pertunjukan teater bagi penonton berarti, pertama, menepakati aturan permainan yang ditentukan melalui hubungan antara penonton dan panggung. Artinya, konvensi dapat diterjemahkan dengan mendefinisikan tekstur, serta pemilihan materi dan teknik permainan. Konvensi panggung realisme akan lebih terpusat pada persoalan tata lampu dan layar sebagai awal permainan, serta aktor akan berdialog dengan aktor lain tanpa pernah terlibat dengan penonton. Namun demikian, penonton mampu menghayati konvensi dan gaya suatu pertunjukan apabila keduanya

dipergunakan sebagai sebuah metode perancangan yang jelas di awal pementasan dan berlangsung seterusnya sepanjang pemanggungan.

Kedua, konvensi diawali dari aturan-aturan yang disetujui oleh mereka yang terlibat di dalamnya. Misalnya, adegan malam hari dimainkan dalam suasana gelap seperti malam yang sebenarnya. Naik turun dan tutup bukanya layar adalah tanda dimulai dan diakhirinya adegan, bahkan pertunjukkan. Lampu padam menjadi pengganti penutup layar.

Ketiga, konvensi terkadang berlangsung secara tertulis dan tidak tertulis. Hal ini menjadi bukti hilangnya kesadaran intensi pribadi seniman. Intensi pribadi terlebur dalam sistem kemasyarakatan penonton dengan kesepakatan yang ada di dalamnya. Sepanjang kesepakatan tersebut memiliki makna bagi penonton, maka kesepakatan tersebut akan mengalami kemapanan. Peleburan dapat dilihat bagaimana pilihan materi artistik dan teknik penyutradaraan memperhitungkan pula horizon harapan penonton. Berdasarkan teori realisme, tokoh orang kebanyakan tidak memakai suara yang diperindah dalam bentuk puisi, serta tidak membutuhkan wajah pemain yang cantik dan seksi. Teater realisme pun harus mampu menemukan ungkapan berbagai persoalan secara detil dan mendalam.

Keempat, kesepakatan hadir berkat adanya pengalaman dan observasi yang secara perlahan membentuk 'koordinasi keseimbangan'. Kesepakatan tersebut terjalin berkat kebiasaan yang selalu muncul berulang-ulang. Kebiasaan itulah yang mendorong munculnya konvensi. Karya-karya Mini Kata Rendra membutuhkan kekuatan artistik yang melebihi bentuk realita keseharian, misalnya gerak-gerak slapstik badut dengan akting gaya stilisasi. Penonton saat itu diharuskan melakukan keseimbangan dirinya dengan konvensi yang tidak biasa. Thomson Wilder mengatakan bahwa konvensi sebenarnya adalah *an agreed on falsehood* atau kesepakatan rekayasa. Semua bentuk seni adalah rekayasa, peniruan yang tidak sesuai dengan kenyataan. Maka, semua akting realisme adalah susunan yang terencana, artifisial, dan tidak semestinya. Seorang aktor yang baik mampu menciptakan kesepakatan antara dirinya dengan penonton, sehingga penonton mampu memiliki sejumlah pemahaman dan kesepakatan tentang aktingnya tersebut. Hal ini menyebabkan koordinasi keseimbangan akan muncul antara penonton dengan

akting yang diciptakan oleh aktor. Maka, kesepakatan pada sebuah konvensi antara aktor-penonton pun akan terealisasi.

Gaya pemanggungan.

Langkah penting yang harus diterapkan sepanjang permainan yaitu adanya satu macam gaya yang terwujud dalam kesatuan kata, gerak, garis, bentuk, dan warna permainan. Penonton mungkin tidak mampu menggambarkan sebuah gaya tertentu, atau bagaimana memahaminya. Namun, mereka mampu merasakan keganjilan ketika seorang aktor berada di luar konvensi, atau ketika kostum dan skeneri tidak menyatu dengan unsur panggung lainnya. Apabila jenis naskah memberikan kemungkinan keluasaan kontrol dalam pemilihan dan penekanan teknik serta kualitas artistik pertunjukkan, dan jika konvensi mengontrol hubungan antara teknik penciptaan artistik panggung dengan horizon harapan penonton, maka gaya menentukan secara tepat bagaimana menggunakan teknik, kualitas, serta materi konvensi.

Terdapat beberapa definisi gaya. Pertama, gaya merupakan cara penting seniman untuk mengungkapkan nasib seseorang, pergolakan bangsa, atau situasi-situasi tertentu. Gaya pelukis untuk menghadirkan warna dan garis, gaya penulis untuk memilih kata dan kalimat, serta gaya aktor untuk berakting dan memakai kostum merupakan cara menghadirkan efek-efek berbeda yang dimiliki oleh satu gaya dengan gaya yang lain. Kedua, gaya merupakan bentuk ungkapan pandangan dunia yaitu filosofi sebuah sudut pandang. Beberapa seniman ketika memiliki kesamaan dalam pemikiran dan sosial politik tertentu, atau kebiasaan berpikir secara filosofis yang sama, akan memilih gaya yang sama untuk mengekspresikan diri mereka. Ketiga, tampilan gaya diperoleh melalui pilihan materi konvensi dan teknik-teknik tertentu, serta pilihan kualitas artistik. Apabila pentas didominasi oleh nuansa pastel, maka pemanggungan akan memiliki suasana lembut dan damai. Para aktor pun harus mengharmonisasikan kualitas artistik tersebut dengan merancang gestur yang lembut dan halus. Keempat, gaya merupakan dasar bagi keutuhan produksi panggung. Gaya bukan atribut tambahan. Untuk menghadirkan gaya tertentu dari jaman tertentu misalnya terdapat beberapa bentuk dasar suatu

gaya. *Moscow Art Theatre* terkenal dengan gaya realismenya. teater Gandrik di masa jayanya terkenal dengan gaya sampakannya. Demikian juga Bengkel teater pernah berjaya dengan gaya mini kata. Saat ini bahkan terdapat gaya yang lebih menekankan pada individu seniman, misalnya, gaya akting Suyatna Anirun.

Saat ini sangat sulit menentukan suatu gaya meskipun pemanggungan yang baik berhasil memiliki gaya. Naskah Shakespeare misalnya, ketika akan dipanggungkan saat ini harus didasarkan pada akting dan latar realita masa kini. Di sinilah muncul, seperti yang diamati oleh Kernodde gaya realisme dengan pendekatan representasi dan presentasi. Realisme representasi sebagai suatu gaya merupakan kehadiran replika atau menghidupkan kembali bentuk pertunjukan lama. Gaya ini sebenarnya tidak menghidupkan kembali realita keseharian tetapi menghadirkan tokoh dan dialognya langsung kepada penonton. Semisal, ketika William Poel di awal abad XX mementaskan karya Shakespeare dengan bentuk panggung Elizabethan abad XVII. Pada saat gaya realisme presentasi pertama kali dikenalkan oleh Alexander Bakshy tahun 1923 melalui *The Theatre Unbound*, gaya ini secara umum dianggap sebagai perlawanan terhadap gaya representasi. Gaya realisme presentasi merupakan gaya 'hiruk pikuk' mengangkat keseharian apa adanya ke atas panggung. Perbedaan kedua gaya tersebut saat ini menjadi standar teori teater, dan secara perlahan gaya realisme kokoh menjadi suatu gaya diantara gaya-gaya yang lainnya.

Gaya realisme mendapat perlawanan dari gaya ekspresionisme. Gaya stilisasi dimunculkan oleh kalangan ekspresionis. Stilisasi muncul ketika kaum ekspresionis lebih menghadirkan efek panggung yang berbeda dengan efek presentasi. Akting mekanik, suara-suara echo, hilangnya skeneri yang berlebihan diciptakan seniman untuk menumbuhkan kreativitas warna dan garis lain dari realita keseharian. Gaya ekspresionisme stilisasi terbentuk secara artifisial dan a-realis. Stilisasi biasanya digunakan untuk pemanggungan yang memiliki konvensi representasi.

Tema dan Gagasan

Unsur yang paling mendasar naskah adalah pikiran termasuk di dalamnya gagasan-gagasan dan argumentasi yang kesemuanya itu menunjukkan arti dan makna tindakan tokoh. Pikiran menjadi ide utama yang dikenal dengan nama tema. Tema hadir dalam setiap naskah melalui gabungan antara tokoh dan peristiwa yang terjadi di dalamnya, sehingga pikiran menjadi sebuah pandangan tentang tingkah laku manusia. Tema yang ada dalam naskah bersifat umum dan khusus/spesifik. Tema umum dianggap sebagai titik pusat di mana peristiwa-peristiwa khusus dirancang. Misalnya tema khusus terjadi antara hubungan yang kompleks antara orang tua dan anak, dan tema umum yang melingkarinya terkait dengan pikiran yang menjadi dasar hubungan tersebut secara universal. Dapatlah dikatakan bahwa tema umum memiliki hubungan dengan konsep universal yang memungkinkan naskah mencipta komunikasi dengan pembaca atau penonton terhadap keadaan pada jaman tertentu, sedangkan tema khusus terkait dengan konsep individual yang menyebabkan cerita mampu dipercaya dan dinikmati oleh pembaca atau penonton.

Plot

Drama berarti sesuatu sedang terjadi, dalam bahasa Yunani berarti suatu tindakan atau aksi yang terjadi pada saat ini tetapi akan berakhir di suatu saat nanti. Intensitas drama dan konflik terpusat pada plot. Penonton dibawa ke dalam suasana awal, tengah, dan akhir, dari satu krisis ke krisis berikutnya melalui pola ketegangan ritmik dan relaksasi, sampai pada klimaks meninggi melalui kekuatan yang luar biasa, sehingga mengakibatkan perubahan yang terkadang sangat drastis dan mengerikan. Susan Langer mengatakan bahwa teater mencipta seluruh perjalanan takdir manusia. Setiap moment dalam drama berhubungan dengan masa lalu, sekarang, dan keharusan untuk menentukan hasil akhirnya. Hasil akhir inilah yang merupakan tanda seluruh kehidupan manusia, yaitu takdir manusia. Aristoteles menganggap plot adalah imitasi laku dan imitasi kehidupan. Melalui plot, kita mengetahui bahwa hidup memiliki beberapa tindakan, dan hidup berakhir bagaimana manusia bertindak. Dengan demikian plot merupakan

perjalanan alam-irama keseharian, musim yang bergulir dari gelap ke terang, struktur perjalanan hidup manusia dari lahir, dewasa, hingga mati.

Dalam permainan, plot merupakan pula dasar struktur irama keseluruhan permainan. Irama permainan yang dibagi berdasarkan babak dan adegan, atau berlangsung terus tanpa pembagian. Plot merupakan susunan peristiwa yang terjadi di atas panggung, suatu interaksi. Setiap dialog tokoh membutuhkan reaksi dari tokoh lain, sehingga dialog-dialog tersebut berlangsung secara berkesinambungan. Dengan demikian drama adalah sebuah rangkaian dari berbagai tindakan atau aksi drama adalah sebuah plot. Bagian awal sebuah naskah menunjukkan ruang, waktu, karakter, suasana dan tingkat kemungkinan perkembangan cerita. Kesemuanya ini memperjelas munculnya konflik dan permasalahan yang dihadapi dalam rangka membentuk plot. Bagian tengah naskah disusun dalam berbagai komplikasi. Komplikasi adalah unsur yang dapat mengubah perjalanan laku. Pada dasarnya semua komplikasi adalah menemukan. Dengan pengertian bahwa setiap hal yang diungkapkan tidak dikenal sebelumnya. Penemuan dapat berbentuk objek, tokoh lain, nilai, kesadaran. Bagian akhir cerita dinamakan resolusi atau *denouement* yang bermula dari klimaks hingga titik akhir cerita. Meskipun bagian akhir terasa singkat tetapi tetap memiliki perjalanan plot. Bagian akhir merupakan ikatan dan keseimbangan berbagai tindakan dan menjadi jawaban dari persoalan, dan konflik yang muncul sebelumnya.

Penokohan

Apabila plot adalah apa yang terjadi, penokohan merupakan jawaban terhadap mengapa terjadi sebuah peristiwa. Motivasi adalah dasar dari aksi. Tokoh adalah sumber utama terjadinya plot, kejadian muncul dan berkembang karena sikap, ucapan tokoh, bahkan dari sikap berlawanan antar tokoh.

Ciri-ciri individual. Penokohan adalah arti yang membedakan antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Hubert Heffner mengatakan bahwa ketika pengarang mencipta tokoh, pembaca dapat mengamati tanda-tanda tokoh yang terdiri dari berbagai tindakan yaitu: tingkat Pertama adalah fisik. Tingkatan ini mendasarkan diri pada fakta tentang jenis kelamin, umur, bentuk tubuh,

dan warna kulit. Fisik merupakan tingkat termudah untuk menentukan penokohan karena hanya menentukan berdasarkan faktor luar. Tingkat Kedua adalah sosial. Tingkatan ini memasukkan unsur status ekonomi, profesi, agama, dan hubungan keluarga. Semua unsur ini menunjukkan lingkungan latar belakang tempat tinggalnya. Tingkat Ketiga adalah psikologis. Tingkatan ini menunjukkan kebiasaan, sifat, minat, motivasi, suka atau tidak suka seorang tokoh. Tingkatan ini menunjukkan pula kerja batin, gabungan antara emosi dan intelektual yang menuntun perjalanan laku. Ketika kebiasaan berpikir, tingkah laku dan perasaan menentukan keutuhan tokoh dibandingkan dengan ciri fisik dan sosial, dan ketika konflik muncul melalui perbedaan keinginan para tokoh, maka tingkatan psikologis merupakan tingkat terpenting dalam analisis penokohan. Tingkat keempat adalah moral. Meskipun secara tak langsung tingkatan ini hadir dalam naskah, namun persoalan moral selalu ada. Dalam naskah tragedi, moral selalu diungkapkan secara tepat dan jelas. Hampir semua tindakan kemanusiaan menyarankan berbagai standard estetika. Akan tetapi dalam beberapa naskah komedi, keterlibatan moral diabaikan dan semua keputusan ditentukan oleh tipu daya. Keputusan berdasarkan moral mampu membedakan pilihan para tokoh ketika mereka justru berada dalam kondisi krisis moral. Keputusan ini menunjukkan apakah ia berwatak mementingkan diri sendiri, hipokrit, atau kompromis. Keputusan moral biasanya menyebabkan seorang tokoh menentukan motivasi dan nilai dari semua tindakannya. Keputusan inilah yang kemudian diserap oleh pembaca, atau lebih jelasnya, pembaca mendapat pengetahuan tentang kehidupan melalui keputusan yang diambil oleh para tokoh.

Tipologi tokoh. Tipologi tokoh juga penting untuk mendudukan tokoh dalam konteks yang lebih luas dari pengalaman kemanusiaan. Apabila seorang tokoh sama sekali tidak memiliki kesamaan dengan tokoh yang pernah dikenal pembaca atau penonton, maka pembaca atau penonton akan sulit berdialog dengan tokoh itu. Oleh sebab itu, sebagian besar tokoh memiliki kategori atau definisi, misalnya tipe tokoh ibu adalah wanita yang penuh kasih, tipe seorang remaja adalah pemalu, dan sebagainya. Apabila pengarang tidak memberikan imajinasi yang luas terhadap tipe tokoh, maka pembaca atau penonton akan menemukan anggapan bahwa tokoh cerita sangat sederhana tanpa ilusi. Oleh

sebab itu sebagian besar pengarang memberikan tambahan ciri-ciri 'individual' setiap tokoh selain kategorisasi secara umum. Dengan demikian, kualitas tipologi menyebabkan seorang tokoh akrab secara nyata, sedangkan ciri-ciri individu menunjukkan perbedaan dan keunikannya dari sekedar tokoh keseharian.

Dialog dan Spektakel

(Naskah **Pelabuhan** karya Abdul Hadi W.M)

Nakhoda : Panggil saja aku Arman.

Nona : Arman? Baiklah. Tuan Arman. Tampaknya Tuan sedang kesal.

(Nakhoda coba tersenyum. Karena tidak berhasil, dia lantas menghisap cangklongnya dalam-dalam. Setelah mengeluarkan seluruh asap dari mulutnya, dia berkata...)

Nakhoda : Sebetulnya tidak. Boleh tahu namanya?

Nona : Anni

Nakhoda : Tidak nona Anni. Saya tidak sedang kesal. Cuma merasa sepi. Sepi yang menyesak di jiwa.

Nona : Biasanya pelabuhan sangat ramai. Banyak kapal yang bersandar, sehingga banyak pekerjaan. Apalagi saat terang bulan seperti sekarang.

Nakhoda : Biasanya memang begitu. Di sepanjang pesisir, kilau cahaya bulan menimpa air. Di atas geladak kapal yang lembab, dingin, banyak kuli membongkar muatan. Di dermaga banyak barang yang menanti untuk dimuat. Di tengah laut, kelap kelip lampu semarak dan kafe penuh sesak tamu yang melepaskan lelah. Tapi malam ini tidak begitu.

Nona : Ya. Sejak pemberontakan yang gagal, suasana seperti itu tidak pernah lagi terjadi.

(Nakhoda kembali menenggak minumannya dan menghisap cangklongnya)

Nakhoda : Ah, sial betul malam ini. Mualim belum juga datang. Apa keadaan memang sering tidak beres seperti ini, nona?

Nona : Begitulah. Negara sedang dalam taraf bahaya.
Pembersihan dari oknum-oknum pemberontakan terus dilakukan sehingga semuanya macet. Harga barang-barang jadi menggila.

Melalui cuplikan dialog tersebut, kita mencoba mengamati fungsi dialog yang diciptakan oleh pengarang. Dialog menjadi keutamaan ekspresi pengarang. Pada saat naskah ditranformasikan menjadi panggung, permainan aktor, penataan skeneri, cahaya, dan unsur pentas lainnya memperkuat ekspresi tersebut. Dengan kata lain, dialog akan nampak lebih bernas dan “hidup” apabila telah dilengkapi dengan unsur-unsur pemanggungan. Dialog memiliki fungsi sebagai berikut, pertama, dialog menyajikan informasi (*informasi tentang pelabuhan, tokoh cerita, peristiwa pemberontakan*). Pada setiap adegan dialog harus mengungkapkan fakta, ide, dan emosi. Kedua, dialog harus mewujudkan karakter. Gaya ucap setiap tokoh harus mewujudkan emosi dan pikiran dalam menghadapi setiap situasi (*keseريان jiwa nakhoda, kegelisahan menunggu*). Ketiga, dialog harus menggiring perhatian pada kepentingan plot, yaitu memberi tekanan pada makna dan informasi di dalamnya serta membangun reaksi yang dihasilkannya (*perkenalan antara nona dan nakhoda, kesepian jiwa nakhoda, pelabuhan yang biasanya ramai sekarang sepi, adanya pemberontakan yang gagal, pembersihan oknum*). Penekanan ini mengembangkan imajinasi menuju ke sebuah progresi dan kemungkinan berikutnya. Keempat, dialog menghidupkan tema naskah. Dialog harus menunjukkan tanda-tanda makna yang menghidupkan karakter dan mengembangkan laku. Kelima, dialog harus membantu pembentukan nada dan suasana kemungkinannya. Hal itu menunjukkan pula besarnya tingkat pemisahan dengan suasana keseharian. Keenam, dialog harus membantu meningkatkan tempo dan irama permainan. Tempo merupakan langkah yang dimainkan antar adegan (*dialog antara nona dan nakhoda*). Irama merupakan bentuk perulangan yang berasal dari suara yang beraturan (*Biasanya...*). Tempo dan irama bersama-sama menciptakan cepat-lambatnya permainan.

Dialog yang diciptakan seorang pengarang dalam sebuah naskah dengan demikian sangat membantu penggarapan di atas panggung. Tekstur panggung dibuat berdasarkan bunyi dan imaji bahasa, serta kehalusan tetapi penuh energi dari suasana, pula warna dan materi skeneri serta busana. Dialog atau katakanlah bahasa beserta spektakelnya mempunyai sumbangan yang sangat penting untuk terciptanya suasana, karena dialog menjadi dasar suasana pertunjukan dan perubahan suasana adegan demi adegan dalam setiap babak.

Setiap jaman memiliki perbedaan dalam memberikan fokus perhatian dalam unsur-unsur pemanggungnya. Aristoteles menyatakan bahwa spektakel merupakan nilai terakhir dalam puitika pertunjukan. Stanislavsky menyebut *inner acting* seorang aktor sebagai sumbangan terbesar sebuah pertunjukan. Sebaliknya dengan Graig dan Appia, mereka menganggap bahwa melalui spektakel sebuah pertunjukan akan mampu dinikmati oleh penonton. Tiga bentuk teater dunia yang sangat terkenal yaitu Teater Cina, Teater Noh, dan Teater Elizabethan banyak menggunakan unsur-unsur puisi, tari, dan nyanyi. Teater tersebut tidak menggunakan skeneri lukisan, sedangkan dominasi warna hanya terdapat pada busana dan latar belakang tempat kejadian.

Suasana dan Irama

Aristoteles menyebut suasana dan irama sebagai *musik*. Istilah musik dalam pertunjukan teater dapat digunakan sebagai pengganti istilah suasana dan irama pertunjukan. Suasana sebuah pertunjukan tergantung pada gabungan berbagai unsur termasuk spektakel dan bahasa dialog, yang kemudian mencipta sebuah irama permainan. Penonton langsung menyaksikan aktor bergerak dengan irama, berbicara dengan irama, bahkan penonton pun langsung merasakan perubahan irama permainan dikarenakan pergantian intensitas pencahayaan. Manusia menggunakan irama sebagai suatu koordinasi berbagai prinsip kerja. Koordinasi ini menempati posisi yang paling penting dari sebuah permainan. Irama mencipta hubungan antar bagian tubuh aktor, dan antar aktor dengan aktor lain. Penonton mengikuti irama permainan aktor sedekat mungkin, bahkan dapat dikatakan bahwa irama

permainan hadir melalui penonton. Kemudian, dari koordinasi inilah, pemain-panggung-penonton berada pada satu rangkaian kebersamaan.

Selain rangkaian kebersamaan unsur pemanggungan, Kernoddle mengatakan bahwa irama merupakan pula rangkaian dari variasi perubahan, dan apabila suatu rangkaian gerak tidak memiliki variasi dan intensitas kecepatan perubahan, maka tak akan terjadi irama. Juga tak akan ada irama apabila variasi tidak dilakukan. Irama tidak sekedar perulangan tetapi merupakan rangkaian yang saling menyempurnakan; setiap gerak perubahan akan saling melengkapi gerak sebelumnya dan mengarahkan pada kemungkinan perubahan berikutnya. Penyair mencipta irama melalui kalimat. Aktor mengkomunikasikan irama permainan langsung pada penonton melalui kehalusan dan kualitas perasaannya. Terkadang aktor tidak perlu berpikir tentang irama, hanya sutradaralah yang mengarahkan keinginan aktor untuk mencipta suasana yang tepat, dan irama apa yang mampu untuk menciptakan suasana atau *mood*.

Di samping teater mampu mengungkapkan berbagai irama, teater pun dapat menggunakan berbagai kualitas irama yang diambil dari musik, tari, puisi, lingkungan alam, dan bagaimana kualitas irama tersebut digunakan dalam penggarapan teater. *Tempo*, *pause*, aksen, nada, dan *beat*, misalnya adalah istilah musik yang digunakan sutradara ketika memberi arahan. Beberapa tarian rakyat memiliki pola gerak yang mapan seperti halnya musik march atau waltz. Aktor banyak mendapat inspirasi dari gerak yang ditemukan oleh penari. Sebuah gerakan sederhana, misalnya, dapat dipelajari dengan berbagai dimensi: gerakan kecil-besar, tinggi-rendah, lurus-melengkung, dan diagonal-spiral, sedangkan gerakan tersebut juga memiliki kualitasnya masing-masing, seperti misalnya kasar-halus, tegang-rileks. Berbagai istilah tersebut dipergunakan oleh sutradara dan aktor menjadi istilah akting, misalnya seorang tokoh memiliki watak kasar-halus, atau gerakan yang lembut mengalir, dan sebagainya.

Namun sumbangan yang langsung terasa pada perancangan panggung teater adalah melalui puitisasi naskah. Irama kalimat, bunyi kata, dan gambaran tokoh yang kaya imajinasi membantu aktor untuk menghadirkan suasana atau *mood*. Demikian juga para penata artistik dengan mendengarkan

irama dialog, baik itu dialog puitis maupun dialog yang kental dengan kedaerahan tertentu, dapat mengubah dan memperkaya tata suara, tata cahaya, skeneri dan kostum. Kesejarahan dan lingkungan geografis mampu mencipta irama permainan seperti misalnya watak tokoh yang dibentuk melalui warna lokal (*daerah Jakarta, Semarang, Surabaya yang memiliki pelabuhan*). Warna lokal tersebut kemudian mampu menghadirkan suasana dan situasi tertentu dalam pertunjukan. Sutradara masa kini sangat peka dengan persoalan irama yang berkaitan dengan tempat yang berada pada waktu tertentu. Seorang sutradara, misalnya, terkadang menghabiskan seluruh waktu penyutradaraannya hanya untuk mengatur gerakan dan akting panggung seorang aktor. Dengan demikian aktor tersebut mampu menyesuaikan dan memantapkan irama permainannya dengan tempat yang telah terpilih. Sutradara mengarahkan gerakan tokoh nona dan nakhoda sekaligus: nona melakukan gerakan menghidang minuman dengan irama cepat dan tangkas, sedangkan disampingnya nakhoda menghisap cangklongnya dengan gerakan lebih perlahan, kemudian di sampingnya sepasang penari menari dengan irama waltz. Ketiga gerakan dilakukan bersamaan dalam satu irama yang menunjukkan kesatuan tempat, waktu sekaligus sikap dan kualitas watak para tokoh. Kemudian untuk menunjukkan perbedaan antara *tempo* dan irama, ia mengarahkan para aktor untuk menambah *tempo* dan kecepatan irama. Selain arahan tersebut dapat menambah variasi irama dasar dan *tempo* dapat pula membangun suasana menuju ke klimaks.

Dengan demikian keutuhan tekstur panggung dihasilkan oleh gabungan atau campuran berbagai unsur. Spektakel muncul melalui gabungan antara warna warni seting, perubahan tata cahaya, dan gemerlap kostum. Dialog muncul melalui kalimat ristmis, imaji, dan getaran bunyi kata, sedangkan suasana diciptakan melalui kualitas dan irama permainan aktor. Seorang sutradara, di setiap naskah pilihannya, harus menentukan tekstur yang diperlukan sehingga ia mampu mendiskusikannya melalui kata-kata pada aktor dan perancang di saat latihan. Ia juga dapat mendiskusikannya melalui gerakan-gerakan ritmis seperti layaknya seorang konduktor orkestra yang mampu memimpin akting aktornya memasuki nuansa kelembutan musik.

Melalui analisis dan persiapan, sutradara, aktor dan penata artistik harus tetap bersama dalam melengkapi dan mengutuhkan unsur-unsur panggung. Ketika sutradara mengamati dengan teliti dan seksama rancang bangun tokoh dan irama permainan, maka penonton akan menyaksikan para aktor bermain bagaikan gambar warna warna kehidupan manusia.

IV. Kesimpulan

Perwujudan suatu pementasan merupakan hasil dari suatu kerja tranformasi. Dengan kata lain, pertunjukan adalah tranformasi. Apabila naskah yang menjadi acuan bagi pertunjukan, maka tranformasi yang terjadi adalah naskah-panggung-penonton. Apabila suatu ide atau peristiwa yang menjadi acuan, maka tranformasi berlangsung dari ide-panggung (sekalius mencipta naskah)-penonton. Seorang sutradara akan bekerja di ketiga wilayah tersebut: mulai dari menganalisis naskah, merancang panggung, serta menentukan penonton. Ketiganya tidak dapat dipisahkan karena pilihan naskah menentukan sekalius pemilihan penonton, jenis, latar belakang sosial, serta seleranya.

Daftar Pustaka

Barba, Eugenio, *The Paper Canoe, A guide to Theatre Anthropology*, Routledge, London and New York, 1995.

Brockett, Oscar G, *The Essential Theatre, Fourth Edition*, Holt, Rinehardt and Winston, Inc, USA, 1988.

Kernodle, George R, *Invitation to The Theatre*, Harcourt, Brace & World, Inc, USA, 1967.

Schechner, Richard, *Performance Theory*, Routledge, USA, 1988

Yudiaryani, *Transformation and The Method of Via Negativa in the Work of Grotowski*, Tesis MA, School of Theatre and Film Studies Faculty of Arts and Social Sciences, The University of New South Wales, Sydney, Australia, (tidak diterbitkan) 1995

Kitto, HOF, *Form and Meaning in Drama*,

Fergusson, Francis, *The Idea of a Theatre*, New York : Doubleday & Company, Inc, 1995

Barba, Eugenio, & Nicola Savarese, *The Sreet Art of The Performer*. A Dictionary of Theatre Anthropology. London and New York : Routledge, 1991

